

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan tentang simpulan dan memberikan saran kepada pihak-pihak terkait tentang proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan beberapa teknik permainan bahasa yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV SDN Sukamenak tahun ajaran 2014/2015 Kecamatan Cikeusal Kabupaten Serang-Banten.

#### A. Simpulan

Penelitian ini berjudul Penggunaan teknik permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN Sukamenak tahun ajaran 2014/2015 Kecamatan Cikeusal Kabupaten Serang-Banten. Penelitian ini dilaksanakan dimulai pada bulan maret s.d mei 2015. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah di bahas di bab sebelumnya maka dapat menjawab rumusan masalah yang sudah dibuat pada bab I. Adapun jawaban dari pertanyaan rumusan masalah tersebut ialah :

Hasil penelitian pada proses pembelajaran menulis karangan dengan menggunakan teknik permainan bahasa antara lain dengan peneliti terlebih dahulu mengajak siswa untuk duduk secara berkelompok, hal ini dimaksudkan agar suasana tempat duduk siswa berbeda dari sebelumnya. Selain itu semua siswa akan ikut berpartisipasi dan berdiskusi dalam proses pembelajarannya. Adapun permainan bahasa yang dilakukan dalam penelitian ini ialah menggunakan 3 permainan bahasa dan masing-masing siklus menggunakan berbeda permainan. Pada siklus I peneliti menggunakan permainan aku seorang detektif, siklus II peneliti menggunakan permainan mengarang gotong royong sedangkan pada siklus III peneliti menggunakan permainan menulis berantai.

Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan bahasa dalam meningkatkan menulis karangan narasi. Hal tersebut dapat dibuktikan dari

meningkatkan kemampuan siswa dengan menggunakan instrumen tes yang diberikan oleh peneliti. Pencapaian nilai rata-rata siswa pada siklus I ialah sebesar 39,83 dengan kualitas C, sedangkan nilai rata-rata siswa pada siklus II ialah sebesar 60 dengan kualitas B, dan nilai rata-rata siswa pada siklus III ialah sebesar 82,66 dengan kualitas A. Dengan dipaparkannya nilai tersebut maka penggunaan permainan bahasa di setiap siklusnya mengalami peningkatan. Selain itu nilai rata-rata tersebut dapat mencapai nilai KKM bahkan melampaui nilai KKM yang sudah ditetapkan di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat pula menjawab hipotesis yang sudah dibuat pada bab sebelumnya bahwa penggunaan teknik permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN Sukamenak terbukti dan dapat diterima.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dipaparkan pada poin sebelumnya, maka peneliti menyarankan kepada :

### **1. Guru**

Guru sebaiknya menggunakan media dalam proses pembelajaran, hal ini dimaksudkan agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, metode yang digunakan dalam pembelajaran seharusnya lebih bervariasi khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia ini agar siswa tidak jenuh dan tidak monoton dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

### **2. Kepala Sekolah**

Sebagai pemegang kebijakan dan pemegang kendali sekolah, kepala sekolah seharusnya memberikan arahan dan motivasi kepada guru agar guru senantiasa kreatif dalam mengajar. Selain itu, kepala sekolah juga seharusnya memberikan pembinaan kepada guru agar selalu memberikan inovasi-inovasi serta ide-ide baru agar siswa tertarik dalam belajar.

### **3. Peneliti Selanjutnya**

Kepada peneliti selanjutnya yang berminat untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa dengan menggunakan teknik permainan bahasa, semoga ini menjadi referensi dalam melakukan inovasi pembelajaran yang akan dikembangkan. Dari penelitian ini, dapat dikembangkan lagi menjadi solusi yang cocok dalam mengatasi kesulitan siswa khususnya dalam kemampuan berbahasa siswa. Semoga bermanfaat bagi peneliti selanjutnya.

